

THQ Entertainment GmbH
Kimplerstraße 278 · 47807 Krefeld

4005209079488

Handbuch



Inhalt



Einleitung

Bibelforscher sind sich schon lange einig, dass Moses mehr war als ein einfacher Hirtenjunge. Man sagt, er sei ein Gelehrter gewesen, der von Kindheit an versuchte, die Geheimnisse der Alchimie zu enträtseln. Er las Dokumente, die schon damals sehr, sehr alt waren - die letzten Überbleibsel früherer, untergegangener Zivilisationen. Unter diesen Dokumenten war auch, so vermutet man, der Bauplan für eine Furcht erregende Waffe ... Moses schaffte es, diese Waffe zu bauen. Und als der Pharao sich weigerte, die Israeliten aus Ägypten ziehen zu lassen, setzte Moses die Waffe gegen die Ägypter ein - mit verheerender Wirkung. Der Pharao kapitulierte, der Exodus begann. Die Waffe war die letzte und schrecklichste der Großen Plagen.

Merkwürdigerweise schien sie in der Lage zu sein, selektiv zu töten und die Israeliten unversehrt zu lassen. Die Ägypter nannten sie den 'Engel des Todes'. Jahrhunderte später war das Geheimnis um Moses' tödliche Waffe verschollen und in Vergessenheit geraten. Nur die Erzählungen haben überlebt. Vergessen. Verschollen.

Bis jetzt.

New York - heute



Der ehemalige Abenteurer George Stobbart schwitzt hinter einem vollgepackten Schreibtisch in einer Agentur, die Gerichtskautionen für Straftäter stellt, mitten in einem der heruntergekommensten Viertel von Harlem. Es war ein hartes Jahr seit seinem dramatischen Kampf gegen einen 'Drachen'; diverse Geheimdienste hatten ihn aus dem Verkehr gezogen, hochnotpeinlichen Verhören unterzogen und schließlich offiziell verlautbart, das "Glastonbury-Phänomen" sei nichts weiter gewesen als ein klarer Fall von Massenhysterie.

George kehrte nach Hause zurück und wollte nichts anderes, als bis zu seiner Pensionierung an Patenten arbeiten. Doch seine Firma war pleite gegangen. Und wie er bald herausfand, wollte ihm auch niemand sonst eine Stelle geben. Er stand auf der Schwarzen Liste. In seiner Verzweiflung nahm er den einzigen Job an, den er kriegen konnte - als Rechtsberater in Big Bros' Kautionsbüro. Die allerunterste Sprosse der Karriereleiter. Seine neuen Klienten? Crackdealer, Gangster, Mörder. Sein neues Leben? Eine winzige Absteige im gefährlichsten Viertel der Stadt.

"Eines Tages komme ich hier raus", denkt er immer wieder, während vor seinem geistigen Auge seine Klienten vorbeimarschieren. Tätowiert, bedrohlich, gewalttätig ...

Aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt.

Und dann ... ja, dann ... trifft er plötzlich auf seinen nächsten Klienten. Eine Klientin, besser gesagt. Blond, hübsch, charmant - eine Frau, für die er sterben würde. Kaum hat sie ihm von seinen Problemen erzählt, wird er auch schon von einer heruntergekommenen Bande übler Spießgesellen angegriffen. Und so beginnt auch schon das Abenteuer...

Mindestvoraussetzungen

Betriebssystem:	**Windows XP**
Prozessor:	**Pentium 4 - 1,4 GHz oder besser**
Hauptspeicher:	**256 MB RAM (512 MB empfohlen)**
Festplatte	**2,6 GB freier Festplattenspeicher**
DVD-ROM-Laufwerk:	**2-fach oder besser**
Grafikkarte:	**Nvidia GeForce 6200 oder Grafikkarte mit min. 128 MB, die mit Shaderroutinen 1.1 kompatibel sein muss***
Soundkarte:	**Windows-kompatibel**
DirectX:	**Version 9.0c (im Spiel enthalten)**

* muss zu DirectX 9.0c kompatibel sein.

Installation und Spielstart

Legen Sie die DVD-ROM des Spiels in Ihr DVD-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, wird die Installation automatisch gestartet. Wenn die Autostart-Funktion deaktiviert ist, öffnen Sie das Verzeichnis für Ihren Computer und wählen Sie das DVD-Laufwerk aus, in dem Sie die DVD-ROM eingelegt haben. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sobald die Installation beendet wurde, können Sie das Spiel starten. Während Sie das Spiel spielen, muss die DVD im Laufwerk bleiben. Starten Sie das Spiel vom Startmenü.

Rascher Einstieg

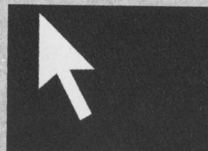
Keine Sorge! Selbst wenn Sie sich noch nie zuvor an einem Adventurespiel versucht haben, ist aller Anfang leicht. Alles, was Sie benötigen, ist ein scharfer Verstand, ein waches Auge und der Drang, die mysteriösen Geheimnisse des Spiels aufzuklären. Das Spiel verfügt über eine einfache Benutzeroberfläche, mit der Sie komplizierte Aktionen und Gespräche mühelos ausführen können. Erforschen Sie die vielfältige, exotische Welt von Baphomets Fluch, und suchen Sie nach den lebenswichtigen Hinweisen, die es Ihnen ermöglichen, die finstere Verschwörung zu vereiteln. Sie werden eine lebendige Welt entdecken, während sich die Geschichte rund um Sie entfaltet. Und falls Sie wirklich bereits am Anfang nicht weiterkommen, finden Sie im hinteren Teil des Handbuchs eine Lösungshilfe für den ersten Teil des Abenteuers.



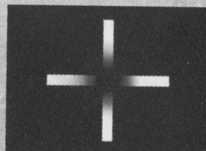


Mauszeiger

Der Mauszeiger ist kontextsensitiv, d.h. er wird normalerweise als Pfeil angezeigt, wechselt aber das Aussehen zu einem Kreuz, wenn Sie über einen Gegenstand fahren, mit dem Sie etwas machen können.



Pfeil
(Normal)



Kreuz
(Benutzen möglich)



Bewegung

Wenn der Mauszeiger ein Pfeil ist, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste, um George zu der angegebenen Stelle gehen zu lassen. So lange Sie die linke Maustaste gedrückt halten, wird George versuchen, diese Stelle auf direktem Weg zu erreichen. Sie können George allerdings auch mit den Pfeiltasten bewegen. Damit George standardmäßig rennt, statt zu gehen, halten Sie bitte die linke STRG-Taste gedrückt.



Gegenstände benutzen

Sobald Sie mit dem Mauszeiger über einen Gegenstand fahren, mit dem Sie etwas anfangen können, ändert er sich zu einem Kreuz. Neben dem Kreuz sehen Sie ein Symbol, das Ihnen anzeigt, welche Aktion mit dem Gegenstand am sinnvollsten erscheint. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste, um diese Aktion auszuführen. Sie können auch die rechte Maustaste drücken, um eine Liste aller möglichen Aktionen einzublenden. Wählen Sie mit dem Mauszeiger die gewünschte Aktion aus, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Mit der rechten Maustaste kehren Sie wieder zur normalen Steuerung zurück.

Gepäck

Das Gepäck stellt eine Liste aller Dinge dar, die Ihre Spielfigur mit sich führt. Um das Gepäck anzuzeigen, bewegen Sie den Mauzeiger an den oberen Bildschirmrand. Wählen Sie Gegenstände aus dem Gepäck, indem Sie mit dem Mauszeiger auf sie fahren und mit der linken Maustaste klicken. Mit der rechten Maustaste können Sie sich den Gegenstand näher ansehen, über den Sie gerade den Mauszeiger halten, beziehungsweise den PDA benutzen. Während Sie einen Gegenstand aus dem Gepäck ausgewählt haben, wird ein kleines Symbol neben dem Mauszeiger angezeigt. Wenn Sie jetzt mit der linken Maustaste auf einen anderen Gegenstand aus dem Gepäck oder einen Gegenstand auf dem Bildschirm klicken, versuchen Sie, den Gegenstand aus dem Gepäck irgendwie mit dem anderen Gegenstand zu verwenden - auch wenn das nicht immer sinnvoll ist! Auf diesem Weg können Sie auch einen Ihrer Begleiter um Ratschläge fragen. Um den gewählten Gegenstand wieder ins Gepäck zu legen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste.

Gepäck
(Mitgeführte Gegenstände)



Wichtige Tipps

- Beachten Sie bitte, dass die primäre Aktion, also jene Aktion, die automatisch vorgeschlagen wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Gegenstand fahren, nicht immer die richtige Lösung für ein Problem sein muss. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, sehen Sie sich alle verfügbaren Aktionen an, und überlegen Sie, welche in dieser Situation sinnvoll sein könnte.
- Manche Gegenstände im Gepäck und auf dem Bildschirm geben wichtige Informationen preis, wenn man sie untersucht. Falls Sie bereits ganz am Anfang feststecken, finden Sie eine Lösung für den ersten Spielabschnitt weiter hinten in diesem Handbuch.



Menü

Hauptmenü

Sobald das Spiel gestartet wurde, landen Sie im Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:

Neues Spiel: Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen.

Spiel laden: Wählen Sie die Option, wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen wollen.

Optionsmenü: Hier können Sie die Spieleinstellungen verändern.

- **Steuerung** = Falls Sie die Tastatur verwenden, um Ihre Spielfigur zu steuern, können Sie hier die Tastenbelegung ändern. Sie können hier auch die Taste ändern, die für das Umschalten von Laufen und Gehen dient.
- **Grafik** = Hier können Sie die Grafikeinstellungen des Spiels verändern. Außerdem legen Sie in dem Menü fest, in welcher Sprache die Untertitel dargestellt werden.
- **Sound** = In dem Menü können Sie die Lautstärke regulieren.



Extras: Hier finden Sie folgende Optionen:

- **Das Team** = Eine Liste der Leute, die das Spiel geschaffen haben.
- **Grafiken** = Hier können Sie sich Konzeptzeichnungen ansehen, die für die Erstellung des Spiels verwendet wurden. Die Option steht erst zur Verfügung, wenn Sie das Spiel erfolgreich beendet haben.
- **Links** = Links zu wichtigen Webseiten.



Verlassen: Hier können Sie das Spiel beenden.



Speichern und Laden

Ein Spiel speichern

Um das Spiel zu speichern, drücken Sie ESC und wählen Sie die Option "Spiel speichern" aus dem Pausemenü. Wenn Sie einen bestehenden Spielstand überschreiben wollen, wählen Sie den entsprechenden Spielstand mit einem Linksklick aus. Um einen neuen Spielstand anzulegen, wählen Sie einen freien Speicherplatz mit der Maus. Wollen Sie einen Spielstand löschen, klicken Sie auf das Kreuzchen in der rechten oberen Ecke des gespeicherten Spielstands. Das Spiel fragt Sie dann zur Sicherheit, ob Sie den Spielstand tatsächlich löschen wollen.



Ein Spiel laden

Spielstände können im Hauptmenü mit der Option "Spiel laden" geladen werden. Auf dem Ladebildschirm sehen Sie, wann und wo im Spiel Sie den Spielstand gespeichert haben. Wählen Sie einfach den gewünschten Spielstand aus, und das Spiel geht an der gespeicherten Stelle weiter.



Spielsteuerung

Wir haben uns jede nur erdenkliche Mühe gegeben, die Spielsteuerung so einfach und selbsterklärend wie möglich zu gestalten. Sie können das Spiel entweder allein mit der Maus oder mit Maus und Tastatur spielen. Die Tastenbelegung kann jederzeit geändert werden. Alle nachfolgenden Beschreibungen beziehen sich auf die Standardbelegung der Tastatur.

Allgemeine Spielsteuerung

Maus	Steuert die Bewegung der Spielfigur, die Benutzung des PDAs, des Manuskripts, des Gepäcks und der Stadtkarte sowie die Gespräche.
Mausrad	Kann verwendet werden, um zwischen Gehen und Laufen umzuschalten ("Laufen" ist standardmäßig ausgeschaltet, kann aber im Optionenmenü aktiviert werden).
Pfeiltasten	Können zur Steuerung der Spielfigur verwendet werden.
Linke STRG-Taste	Die Spielfigur rennt.
ESC-Taste	Spielpause. Dadurch wird das Pause-Menü aufgerufen.

Aktionen in der Spielwelt ausführen

Normalerweise wird der Mauzeiger als Pfeil angezeigt. Sobald Sie ihn über einen Gegenstand bewegen, mit dem Sie etwas anfangen können, verändert er sich zu einem Kreuz, und ein Vorschlag, welche Aktion Sie mit der linken Maustaste ausführen könnten, wird als kleines Symbol neben dem Mauszeiger eingeblendet.

Normal (Pfeil)

Normale Maussteuerung. Sie zeigen gerade nicht auf einen Gegenstand, mit dem Sie etwas anfangen können.



Linke Maustaste halten	Die Spielfigur versucht, sich auf möglichst direktem Weg zum Mauszeiger zu bewegen. Sie weicht Hindernissen nicht aus.
Linke Maustaste klicken	Die Spielfigur versucht, einen möglichst guten Weg zum Standort des Mauszeigers zu finden und weicht Hindernissen aus.
Mausrad nach oben (wenn aktiviert)	Die Spielfigur wechselt von Gehen zu Laufen.
Mausrad nach unten (wenn aktiviert)	Die Spielfigur wechselt wieder von Laufen zu Gehen.
Rechte Maustaste klicken	Wenn die Spielfigur sich gerade zu einer bestimmten Stelle bewegt, beendet sie ihre Bewegung.
Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen	Öffnet das Gepäck (siehe Gepäcksteuerung weiter unten)

Benutzen (Kreuz)

Die Maussteuerung wechselt in diesen Modus, wenn sich der Mauszeiger über einem Gegenstand befindet, mit dem Sie etwas anfangen können.

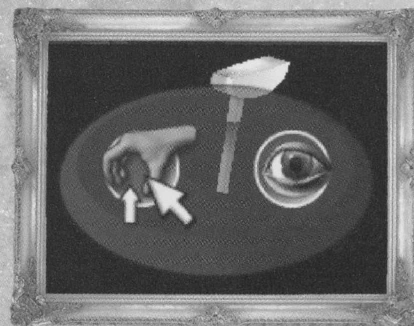


Linke Maustaste halten	Die Spielfigur versucht, sich auf möglichst direktem Weg zum Mauszeiger zu bewegen.
Linke Maustaste klicken	Die Spielfigur versucht, die vorgeschlagene Aktion mit dem Gegenstand auszuführen. Sollte sie dafür nicht nahe genug am Gegenstand sein, versucht sie, sich zum Gegenstand zu bewegen. Die Bewegung kann mit einem Rechtsklick abgebrochen werden.
Mausrad nach oben (wenn aktiviert)	Die Spielfigur wechselt von Gehen zu Laufen.
Mausrad nach unten (wenn aktiviert)	Die Spielfigur wechselt wieder von Laufen zu Gehen.
Rechte Maustaste klicken	Blendet das Kreismenü ein, in dem alle Aktionen ausgewählt werden können, die man mit dem Gegenstand ausführen kann (siehe dazu Kreismenüsteuerung weiter unten)

Pfeiltasten	Die Spielfigur kann auch mit den Pfeiltasten gesteuert werden. Die Pfeiltaste nach oben bewegt die Spielfigur in den Bildschirm hinein (von der Kamera fort), die Pfeiltaste nach unten bewegt sie aus dem Bildschirm hinaus (auf die Kamera zu) und die Pfeiltasten links und rechts bewegen die Spielfigur nach links und rechts.
Linke STRG-Taste	Die Spielfigur rennt.



Kreismenüsteuerung



Linke Maustaste loslassen/klicken	Die Spielfigur versucht, die ausgewählte Aktion aus dem Kreismenü mit dem Gegenstand auszuführen. So lange der Mauszeiger sichtbar ist, kann die Aktion mit einem Links- oder Rechtsklick abgebrochen werden.
Rechte Maustaste klicken	Schließt das Kreismenü.

Die Bewegung der Spielfigur

Maus: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle am Bildschirm, und die Spielfigur versucht, sich an diese Stelle zu bewegen. Dabei versucht sie, alle Hindernisse auf dem Weg möglichst geschickt zu umgehen. Wenn Sie die Spielfigur direkt steuern wollen, können Sie auch die linke Maustaste gedrückt halten. Die Spielfigur bewegt sich dann immer in direkter Linie auf den Mauszeiger zu. Natürlich bleibt sie stehen, wenn sie dabei in ein Hindernis läuft!

Tastatur: Sie können die Spielfigur auch mit der Tastatur steuern. Wenn Sie möchten, können Sie dabei mit einer Hand die Pfeiltasten bedienen, um die Spielfigur zu bewegen, und mit der anderen Hand die Maus, so dass sie die Umgebung nach interessanten Gegenständen absuchen können, während sich die Spielfigur bewegt.

Gegenstände benutzen

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Gegenstand fahren, mit dem Sie etwas anfangen können, verändert er sich zu einem Kreuz. Ein Symbol zeigt die vorgeschlagene Aktion an. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die vorgeschlagene Aktion auszuführen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um ein Kreismenü aufzurufen, in dem alle Aktionen aufgeführt sind, die Sie mit dem Gegenstand ausführen können. Wenn Sie der Spielfigur den Befehl erteilen, eine Aktion mit einem Gegenstand auszuführen und sie zu weit entfernt ist, versucht sie, den Gegenstand zu erreichen. Sie können die Bewegung mit einem Rechtsklick abbrechen, aber nur, so lange der Mauszeiger sichtbar ist.

Das Gepäck verwalten



Ihre Spielfiguren sammeln im Verlauf des Spiels die verschiedensten nützlichen Gegenstände und nehmen sie zur späteren Verwendung mit. Dieses Gepäck können Sie aufrufen, indem Sie den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen.
Manche Gegenstände im Gepäck können miteinander kombiniert werden. Dazu öffnen Sie zuerst das Gepäck, klicken mit der linken Maustaste auf den ersten Gegenstand, bewegen dann die Maus auf den zweiten Gegenstand und klicken erneut mit der linken Maustaste.
Manche Gegenstände im Gepäck können mit Gegenständen in der Spielwelt verwendet werden. Dazu öffnen Sie zuerst das Gepäck, klicken mit der linken Maustaste auf den Gegenstand im Gepäck, bewegen dann die Maus auf den Gegenstand in der Spielwelt und klicken erneut mit der linken Maustaste.
Um einen Gegenstand im Gepäck näher zu untersuchen, bewegen Sie den Mauszeiger über den Gegenstand und klicken mit der rechten Maustaste. Um die Auswahl eines Gegenstandes rückgängig zu machen, klicken Sie entweder erneut mit der linken Maustaste auf den Gegenstand im Gepäck oder klicken Sie einfach irgendwo auf dem Bildschirm mit der rechten Maustaste. Um das Gepäck zu schließen, ziehen Sie den Mauszeiger unter die Gepäckanzeige.

Mit Personen sprechen

Wenn das Sprechen-Symbol zur Auswahl steht, können Sie mit der ausgewählten Person ein Gespräch beginnen. Klicken Sie das Symbol mit der linken Maustaste an. Wenn es mehr als ein Thema gibt, über das sie sprechen können, wählen Sie einfach das entsprechende Symbol aus. Es zahlt sich immer aus, mit den Personen im Spiel über möglichst viele Themen zu sprechen, da Sie auf diesem Weg wichtige Informationen und Hinweise erhalten.



Kisten bewegen

Manche Kisten im Spiel kann man durch Ziehen oder Drücken verschieben. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Kiste. Wenn Sie ein Kreuz und das Symbol für 'Kiste packen' sehen, können Sie nun mit der linken Maustaste klicken. Um eine Kiste in die gewünschte Richtung zu bewegen, packen Sie die Kiste von der richtigen Seite aus. Die Spielfigur geht zur Kiste und packt sie. Wenn Sie jetzt vor der Spielfigur auf den Bildschirm klicken, drückt sie die Kiste nach vorne, klicken Sie hinter der Spielfigur auf den Bildschirm, zieht sie sie zurück. Kisten können nicht über Hindernisse am Boden oder Höhenstufen bewegt werden. Um Kisten rückwärts zu ziehen, muss hinter der Kiste nach der Bewegung noch genügend Platz für die Spielfigur sein.

Klettern, sich Fallenlassen und Hangeln

Wenn Sie auf einen Sims oder eine Mauer stoßen, kann Ihre Spielfigur vielleicht hochspringen und sich dort festhalten. Klicken Sie auf die Mauer oder den Sims. Wenn es ihr möglich ist, springt oder klettert die Spielfigur nach oben und hält sich fest. Wenn eine Spielfigur von einer Mauer hängt, kann sie sich manchmal nach links oder rechts entlang hangeln. Klicken Sie dazu einfach links oder rechts von Ihrer Spielfigur auf den Bildschirm. Um sich wieder fallen zu lassen, drücken Sie entweder die rechte Maustaste oder klicken Sie mit der linken Maustaste unter Ihrer Spielfigur auf den Bildschirm. Wenn sich Ihre Spielfigur irgendwo an einem Mauerrand oder Sims festhält und Sie über sie klicken, versucht sie, sich nach oben zu ziehen.

Untersuchen und Durchsuchen

Nutzen Sie jede Gelegenheit, nach Hinweisen zu suchen. Auf diesem Weg stoßen Sie oft auf entscheidende Informationen, die für Ihr Fortkommen im Spiel unabdingbar sind! Wenn Sie beispielsweise auf eine Leiche stoßen, dann nutzen Sie die Aktion "Person durchsuchen", wenn sie zur Verfügung steht. Auch "Untersuchen" ist sehr nützlich, um die Dinge in Ihrer Umgebung mal genauer unter die Lupe zu nehmen. Denken Sie daran, dass Sie auch die Gegenstände im Gepäck untersuchen können. Auch das fördert oft nützliche Hinweise zu Tage.

PDA

Die Spielfiguren sind mit einem Persönlichen Digitalen Assistenten ausgestattet, auf dem sie wichtige Aufzeichnungen machen, mit dem sie Telefonanrufe tätigen und im späteren Verlauf des Spiels sogar Computer und Webseiten hacken können.

Das Hacken (Mini-Spiel)

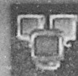
Im Verlauf des Spiels stoßen Sie auf eine hochmoderne Erweiterung für den PDA, mit deren Hilfe Sie im Spiel Computer und Webseiten hacken können. Dazu müssen Sie einen Datenstrom von dem PDA durch eine Reihe von Netzwerkknoten zu einem Datenserver lenken. Das Hacken findet auf dem PDA statt und hat die Form eines Netzwerkgitters. Sie können Teile des Gitters aufheben, bewegen und drehen. Um ein Teil des Netzwerks aufzuheben und woanders abzulegen, ziehen Sie es einfach mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle. Um ein Objekt im Uhrzeigersinn zu drehen, fahren Sie mit dem Mauszeiger darauf und klicken mit der rechten Maustaste. Um es gegen den Uhrzeigersinn zu drehen, klicken Sie mit der linken Maustaste.

Komponenten



PDA

Von hier geht der Datenstrom aus.



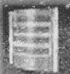
NETZWERKKNOTEN

Über alle Netzwerkknoten darf nur ein Datenstrom laufen.



GESPERRTES NETZWERK

Der Datenstrom kann nur wenige Sekunden über ein gesperrtes Netzwerk laufen.



DATENSERVER
Hier muss ein einzelner Datenstrom enden, der zuvor alle Knoten durchlaufen hat.



EINWEG
Datenströme können nur in Pfeilrichtung passieren.



MAUER
Datenströme können die Mauer nicht überwinden.



NORMALER SPIEGEL
Eine Seite des Spiegels reflektiert den Datenstrom im 90-Grad-Winkel.



DOPPELSPIEGEL
Beide Seiten des Spiegels reflektieren den Datenstrom im 90-Grad-Winkel.



FESTER DOPPELSPIEGEL
Wie ein Doppelspiegel, allerdings kann das Objekt nicht bewegt werden.



45-GRAD-VERTEILER/SAMMLER
Ein Datenstrom wird in zwei Datenströme geteilt, die in einem 45 Grad Winkel auseinander gehen, oder zwei Datenströme werden vereint.



ABLENKER
Der Datenstrahl wird in die angegebene Richtung abgelenkt.



DATENSTROM
Das ist der Datenstrom, den Sie durch alle Netzwerkknoten zum Server leiten müssen, um das Puzzle zu lösen.



90 GRAD-SPLITTER/SAMMLER
Ein Datenstrom wird in zwei Datenströme geteilt, die in einem 90 Grad Winkel auseinander gehen, oder zwei Datenströme werden vereint.

Ein Puzzle lösen

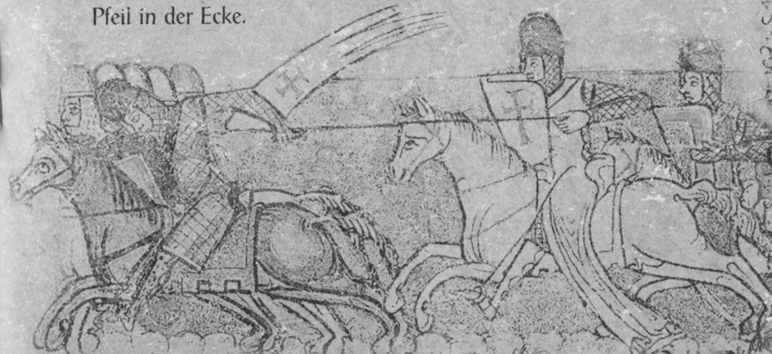
Jedes Hack-Rätsel besteht aus mehreren Netzwerkknoten. Um es erfolgreich zu lösen, müssen Sie den Datenstrom durch alle Netzwerkknoten zum Datenserver leiten. Durch einen Netzwerkknoten darf immer nur ein Datenstrom führen.
Wenn der Datenstrom irgendwo entlang des Weges in zwei Teile gespalten wurde, muss er vor dem Erreichen des Datenservers wieder zusammengeführt werden, andernfalls gehen Daten verloren und das Hacken scheitert.
Die Daten bewegen sich in eine Richtung, die man an der Darstellung des Datenstroms klar erkennt. Über manche Teile des Puzzles können Datenströme nur in einer bestimmten Richtung fließen. Das wird auf dem Objekt angezeigt.
Wenn der Datenstrom aus Versehen in ein gesperrtes Netzwerk fließt, haben Sie nur wenige Sekunden Zeit, um ihn wieder abzulenken, bevor das Sicherheitssystem aktiviert wird und alle Ports schließt.

Stadtkarten

Auf der Stadtkarte sehen Sie die Schauplätze, die Ihre Spielfigur aufsuchen kann. Fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Ort, und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Manuskript

Fahren Sie mit dem Mauszeiger über das Manuskript. Interessante Bereiche werden automatisch aufgehellt, sobald Sie darüber fahren. Mit einem Linksklick erfahren Sie weitere Details über diesen Teil des Manuskripts. Um das Manuskript zu verlassen, klicken Sie auf den Pfeil in der Ecke.





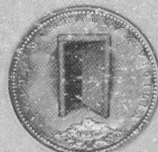
Aktionssymbole



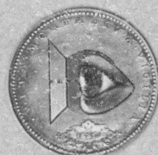
Sprechen



Gegenstände benutzen



Tür öffnen



Hindurchblicken



Kiste packen



Aufheben



Untersuchen



Durchsuchen



Gegen den Uhrzeigersinn drehen



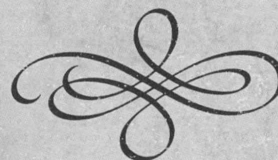
Im Uhrzeigersinn drehen



Auf Sims klettern



Von Balkon klettern





Auf Balkon klettern



Von Sims fallen lassen



Position zum Seitwärtsgehen



Position zum Hangeln



Lösung für den ersten Spielabschnitt

Achtung!

Wir empfehlen Ihnen, diesen Abschnitt nur zu lesen, wenn Sie wirklich nicht weiter wissen. Na gut, dann lesen Sie's ...



George Stobbart trifft auf eine mysteriöse und atemberaubend schöne Frau. Er denkt, all seine Probleme wären vorbei ...

Kurz darauf befindet er sich jedoch bereits in Lebensgefahr. Er muss irgendwie aus dem Gebäude und zwar rasch!

Gehen Sie mit George in die rechte Ecke, wo er seinen patentierten, ausziehbaren Golfschläger aufbewahrt. Dazu bewegen Sie den Mauszeiger entweder an die Stelle, zu der Sie George bewegen wollen, und klicken mit der linken Maustaste, oder Sie steuern ihn direkt mit den Pfeiltasten. Verwenden Sie einfach die Steuerung, die Ihnen besser liegt.



Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Golfschläger, und er verändert sich von einem Pfeil zu einem Kreuz. Außerdem sehen Sie das Symbol für "Aufheben" neben dem Mauszeiger. Das ist die vorgeschlagene Aktion mit dem Golfschläger, die Sie mit einem Linksklick ausführen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wird das Kreismenü eingeblendet, in dem Sie alle Aktionen sehen, die Sie mit dem Golfschläger ausführen können. Falls Sie eine andere Aktion auswählen möchten, könnten Sie jetzt mit dem Mauszeiger über das entsprechende Symbol fahren und es mit der linken Maustaste anklicken.

Da wir den Golfschläger jedoch zu diesem Zeitpunkt nur aufheben wollen, bewegen Sie den Mauszeiger auf den Golfschläger. Klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Sie werden feststellen, dass sich der Golfschläger perfekt dazu eignet, auf Dinge einzuschlagen. Doch er kann auch als Hebel verwendet werden und noch für zahlreiche andere ungewöhnliche Aktionen. Vielleicht findet unser Held ja zwischendurch sogar einmal Zeit, seine Schlagtechnik zu üben!



Sie könnten versuchen, die Bürotür zu öffnen, aber das wäre eine ganz

dumme Idee. Sie müssen einen anderen Weg nach draußen finden. Wie sieht es mit dem Lagerraum aus?



Der Eingang zum Lagerraum ist mit einem Vorhängeschloss gesichert. Dummerweise hat George den Schlüssel dazu schon vor langer Zeit verlegt. In einem Adventurespiel gibt es jedoch immer eine Lösung. Man muss sie nur herausfinden! Vielleicht könnte Ihnen der teleskopische Golfschläger bereits jetzt nützlich sein!

Gehen Sie zur Tür zum Lagerraum. Öffnen Sie das Gepäck, indem Sie mit dem Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand fahren. Sie sehen jetzt alle Gegenstände, die George mit sich führt. Um den Golfschläger auszuwählen, fahren Sie mit dem Mauszeiger auf den Golfschläger und klicken mit der linken Maustaste. Sie sehen jetzt ein kleines Symbol des Golfschlägers neben ihrem Mauszeiger. Das bedeutet, dass Sie versuchen, den Golfschläger auf den nächsten Gegenstand anzuwenden, auf den Sie klicken. Dabei kann es sich um einen anderen Gegenstand im Gepäck oder einen Gegenstand in der Spielwelt handeln. Klicken Sie jetzt mit der Maus auf das Vorhängeschloss, um den Golfschläger mit dem Vorhängeschloss zu benutzen. George hebelt das Vorhängeschloss auf, und die Tür geht auf. Der Weg ist frei!

Anna Maria folgt ihnen. Jetzt ist es wichtig, die Tür zu verbarrikadieren.



Bewegen Sie den Mauszeiger über den Aktenschrank, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um ihn zu schieben.

Sie haben jetzt zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Sie haben die Tür verbarrikadiert und außerdem kann George mit einem Linksklick auf den Aktenschrank hinauf klettern. Klicken Sie auf den Aktenschrank, und George klettert nach oben. Anna Maria folgt ihm auch diesmal.

Plötzlich beginnen sich die Türen des Lifts zu schließen. Es gibt keinen Zweifel daran, dass ihn jemand von unten gerufen hat. Die bösen Typen! Anna Maria stürmt vor, um die Tür aufzuhalten.

Sie müssen verhindern, dass die Lifttür sich schließt. Da kommt auch schon wieder der Golfschläger ins Spiel! Benutzen Sie den Golfschläger, um die Tür zu blockieren. (Gepäck aufrufen, Golfschläger mit der linken Maustaste anklicken und dann die Lifttür mit der linken Maustaste anklicken.)



Sie könnten mit George die Treppe hinunter laufen, doch da unten versucht gerade jemand, reinzukommen. Eine schlechte Idee also! Gehen Sie zur rechten Ecke des oberen Raumes. Dort befindet sich eine eingebaute Klimaanlage. Wenn man sie bewegen könnte, würde ein Loch in der Wand frei werden! George kann die Stangen, mit denen sie gesichert ist, nicht alleine wegdrücken. Vielleicht kann ihm ja Anna Maria dabei helfen ...

Sie werden vielleicht festgestellt haben, dass man Anna Maria im Gepäck auswählen kann. Klickt man dann auf einen Gegenstand am Bildschirm, fordert man sie sozusagen auf, etwas mit dem Gegenstand zu tun. Sie kann nur helfen, wenn sie nicht gerade anderweitig beschäftigt ist. Während sie also beispielsweise die Lifttür aufhält, steht ihre Hilfe nicht zur Verfügung. Sobald die Lifttür allerdings



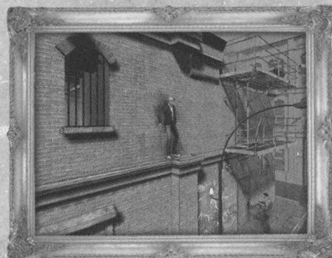


mit dem Golfschläger blockiert ist, können Sie Anna Maria mit einem Linksklick im Gepäck auswählen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Schutzgitter, damit Anna Maria es wegdrückt.

Während Anna Maria das Gitter wegdrückt, kann George die Klimaanlage aus der Wand ziehen. Bewegen Sie George neben die Klimaanlage, und fahren Sie dann mit dem Mauszeiger auf die Klimaanlage. Die Aktion "Kiste packen" steht jetzt zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste, und George packt die Klimaanlage. Um sie zu ziehen, klicken Sie mit der linken Maustaste hinter George auf den Bildschirm. Damit George wieder loslässt, klicken Sie mit der rechten Maustaste. Sobald George die Klimaanlage aus der



Mauer gezogen hat, können Sie sie an praktisch jede gewünschte Stelle manövrieren, indem Sie George zuerst auf die richtige Seite bewegen, sie dann mit einem Linksklick packen und nach vorne schieben oder hinten ziehen, indem Sie vor oder hinter George auf den Bildschirm klicken.



Ein klaffendes Loch wird in der Mauer sichtbar. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Loch und klicken Sie es mit der linken Maustaste an, um hindurchzuklettern. George steht jetzt auf einem schmalen Sims außen am Gebäude. Unter ihm versucht einer der Schläger, die Tür einzutreten. George muss sich an der Mauer entlang drücken. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf die Mauer neben dem Loch. George drückt sich mit dem Rücken gegen die Mauer. Klicken Sie rechts von George auf den Bildschirm, und er drückt sich nach rechts die Mauer entlang. Bewegen Sie George bis zur Plattform auf der rechten Seite. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, damit er sich wieder normal bewegen kann.



Klicken Sie auf die Leiter, und George klettert auf das Dach. Jetzt werden Sie bald eine Kette verführerisch außerhalb Ihrer Reichweite baumeln sehen. Wäre die nicht perfekt, um sich auf das gegenüber liegende Dach zu schwingen? Hmm, was könnte man am Besten verwenden, um sich die Kette zu angeln? Wenn George seinen Golfschläger wieder holen will, muss er doch erst einen Weg finden, um die Lifttür auf anderem Weg zu blockieren? Könnte man etwas dorthin schieben?

Viel Glück und viel Spaß!

itwirkende

Revolution Software

Director
Charles Cecil

Story Writers/Game Design
Charles Cecil
Neil Richards

Script Writer
Neil Richards

Story advice
Tony Warriner
Simon Byron

Business
Noirin Carmody

Administration
Louise Cooper

Sumo Digital Ltd.

Producer
Gary Edwards

DESIGN

**Script Writers/
Game Design/
Level Implementation**
Ross Hartshorn
Nana Louise Nielsen

PROGRAMMING

Lead Programmer
Tom Seddon

Programmer
Stephen Brown

Additional Programming
Chris Rea

SUMO DIGITAL ADVANCED TECHNOLOGIES GROUP

Technical Manager
Stephen Robinson

Engine Programmer
Henry Durrant, Jamie Derbyshire
Stephen Brown

ARTISTS

Lead Artist
Dominic Hood

Environments
Michael Hirst, Chris Pepper,
Sim Furniss

Characters
Mark Sweeney, Chris Rawlinson

Effects
Henry Durrant

FMV
Matt Furniss, Mark Sweeney

Additional Artwork
Darren Mills, Dan Crossland, John Hackleton, David Pooie, Nikitova LLC

Animation
Richard Simmons, Claire Wilson
Mark Flynn, Simon Tavistock
Mark Thackeray, Anthony Ward

2D Artists
Linda Smith, Dan Crossland.

Concept, Visualisation and Storyboarding
Gary Reynolds
Richard Simmons

Chief Executive officer
James North-Hearn

Chief Operations officer
Carl Cavers

Chief Technical officer
Paul Porter

Chief Creative officer
Darren Mills

AUDIO

Audio supplied by Media Mill

Audio Director
Jerry Ibbotson

Sound Effects
Jerry Ibbotson
Tim Shepherd
Micky Betton
Adam Rowley
Tom Laws

Music Composer
Ben McCullough

"Mafia Theme" Soprano Voice
Sarah Holyome

Slide Guitar
Chris Stimpson

Music for the Black Cat Club
W. A. Mozart (K330 and K545)

Additional Music
written and performed by Ubernoise (www.ubernoise.co.uk)
I am on your shoulder
(End credit music)
Summer Rain
(NY Hotel lift musak)
Ghosts (NY Mix) (Bail bonds Ghetto blaster music)
©2003 Sugarstar Limited – Pre-Cleared Music – www.sugarstar.com

Voice Director
Dirk Maggs

UK Voice Actors

George	Rolf Saxon
Anna Maria	Regina Regan
Nico	Katherine Pageon

Other cast members
Toby Longsworth
Bob Golding
Wayne Forester
Andrew Secombe
Tasmin Heatley
Alison Pettitt

QA

Quality Assurance Coordinator
Mark Bridges

Quality Assurance Testing
Mark Freeman, Jody Hindle
Richard Westmoreland
Craig Turner, Daniel Colman
Kenton Fletcher

Special thanks to

John-Henry Clay
Latin translation, and to the Centre for Medieval Studies, University of York.

Caroline Deane and Qui Lei-Lei
Paintings in the Black Cat club

John Walker
'Brian the Templar' image

THQ Inc.
Product Development

Head of Production in Europe
Duncan Kershaw

Project Manager
Phil Wright, Jon D'Cruz

Development Director, Europe
Mark Morris

Art Director, Europe
Colin Seaman

Creative Director, Europe
Vince Farquharson

THQ Inc.

President and CEO
Brian J. Farrell

Executive Vice President, Worldwide Studios
Jack Sorensen

Executive Vice President, Worldwide Publishing
Kelly Flock

Senior VP, Worldwide Marketing
Bob Aniello

Vice President, Communications
Liz Pieri

THQ International

SVP European Publishing
Ian Curran

Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Global PR Manager
Guy Cunis

UK Marketing Manager
Jon Rooke

UK PR Manager
Greg Jones

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

PR Manager, Germany
Jochen Langenbach

Product Manager, Spain
Javier Mañú

PR Manager, Spain
Jorge Nicolás Vázquez

Product Manager, Asia Pacific
Jon Rowe

PR & Promotions Coordinator, Asia Pacific
Katherine Charles

Senior Product Manager, France
Jérémy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Marketing Manager, Benelux
Robin Wolff

International Art Director
Till Enzmann

Manual Design
Detlef Tapper

DTP Operator (ICS)
Anja Untiet
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

Sr. Global Localization Manager
Amy Small

Localization Supervisor
Erik Ellicock

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
Lorena Villa

Test Lead
Jonathan McMullen

Testers
Luis Arevalo
Carlos Franklin
John Kratzer
Alex Loera
Alex Yi
Max Yi
James Zaguroli
Timothy Retzinger
George Fuentes
Tyler Knight
Jonathan Bloch
Vivian Cirricione
Michael Riojas
Evin Fiorentine
Eric Abramowitz

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technician
Richard Jones, David Wilson
Jonathan Gill

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold

Game Evaluation Team
Sean Heffron, Scott Frazier
Matt Elzie, Eric Weiss

Special Thanks
Dan Kelly
Tim Campbell
Germaine Gioia
Brandy Carrillo
Deborah Fingerman
Jenni Carlson
Dan Golding

Babel Media Limited

Quality Assurance
Babel Media

Technical Quality Assurance
Ionasson Lochner
Chris Goldsmith

Thanks To:
Philips amBX
RAD Game Tools
Adobe Systems Incorporated
Alias Systems
NVIDIA ® Corporation
ATI Technologies Inc.











© 2006 Revolution Software Ltd. and © Sumo Digital Ltd. ™ Broken Sword is a registered trademark of Revolution Software Ltd. ™ Broken Sword - The Angel of Death is a trademark of Revolution Software Limited. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. © 2006 NVIDIA, the NVIDIA logos, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA corporation. All rights reserved. Used under license. © 2005 Koninklijke Philips Electronics N.V. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Baphomets Fluch: Der Engel des Todes"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Baphomets Fluch: Der Engel des Todes" der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software "Baphomets Fluch: Der Engel des Todes" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, dem ‚reverse engineering' unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder

Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine

Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt. Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, August 2006



Notizen











NVIDIA: Erste Wahl für PC-Spielefreaks auf der ganzen Welt

Was sollten Sie unbedingt dabeihaben, wenn Sie in die Welt eines coolen neuen Spiels eintauchen? Nein, nicht etwa Ihren Schutzanzug oder ähnliche Wunderwaffen - am wichtigsten ist Ihre NVIDIA-Grafiklösung. Denn mit der Power eines NVIDIA-Grafikprozessors im Rücken können Sie moderne Spiele ganz im Sinne des Erfinders spielen - the way it's meant to be played.

- **Das ultimative "Install and Play"-Erlebnis: Installieren und loslegen!** Mit NVIDIA-Grafikpower in Ihrem PC genießen Sie atemberaubende Kinografiken und realistische Spielfiguren in rasanter Geschwindigkeit. Achten Sie beim Spiele- und Hardwarekauf also auf das Logo "NVIDIA®: The way it's meant to be played". Einfach installieren und loslegen - für ultimatives Spielevergnügen!
- **Coole Spiele werden auf NVIDIA entwickelt und optimiert.** Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit der NVIDIA-Grafikchips sind seit jeher bekannt - auf der ganzen Welt sind sie für PC-Spielefreaks erste Wahl. Daher werden auch die coolsten Neuerscheinungen auf NVIDIA-Plattformen entwickelt - damit sie später im Zusammenspiel mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung das ultimative Grafikerlebnis bieten.

Atemberaubende, turboschnelle Kinoeffekte: Mit NVIDIA- Grafikpower in Ihrem PC genießen Sie atemberaubende Kinografiken in rasanter Geschwindigkeit.

Erste Wahl für PC-Spielefreaks auf der ganzen Welt. Wenn es um ihre Spieleplattform geht, entscheiden sich Spielfans immer für NVIDIA-Grafikchips. Und Sie?





www.nvidia.de
de.nzone.com
http://de.slizone.com

© 2006 NVIDIA Corporation. Luna demo image is © 2006 by NVIDIA Corporation. All rights reserved.

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91799 1990** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas y de 16.00 a 18.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
http://www.halifax.it/assistenza.htm

Tel. **024 130345**
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: **assistenza@halifax.it**
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq.co.uk**
for FAQs and full online support

03/06 I